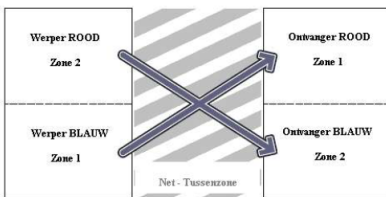
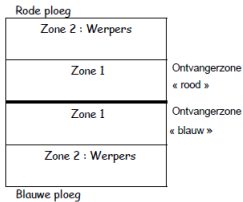


Het is belangrijk te noteren dat men de komeet kan gebruiken voor alle balspelen. Door zijn lint kunnen de kinderen heel makkelijk de baan van de komeet visualiseren, wat het succespercentage gedurende de ontvangst opvoert.

De komeet wordt dus een succesinstrument in sporten zoals Base-ball, Tennis, enz...

1) ONTVANGER / WERPER

2 sets van kleurige komeetballen, 1 elastiek of volleybalnet



Plaats :

Schoolplein, sportzaal,...

Organisatie :

2 ploegen (zie schema)

Bij het signaal moeten de kinderen de kometen boven de elastiek werpen, in het andere kamp. De ontvangers bevinden zich in de zones 1, en de werpers in de zones 2.

Het spel :

De werpers moeten hun komeet boven de elastiek werpen, de ontvangers van de andere ploeg moeten hun zones beschermen door de kometen te vangen voordat ze de grond raken en die aan hun werpers doorgeven. Deze moeten in zone 2 blijven. Als de komeet de grond raakt, kan ze niet opnieuw teruggewonnen worden.

Variant

De jongste spelers mogen de ballen, die de grond raken, terugkrijgen en het spel gaat verder.

Aan de ontvanger zou U kunnen verklaren dat ze de beschermers van de wereld zijn en dat ze moeten vermijden dat de kometen de grond van de wereld raken.

U kunt het net door een zone of een hindernis vervangen om de moeilijkheid van de werper op te voeren.

Na 8 minuten worden de plaatsen gewisselt (werpers worden ontvangers).

Om het spel meer afwisselend te maken en om de moeilijkheid en de belangstelling groter te maken, kunt U de werpers- en ontvangerszones zoals op volgende afbeelding plaatsen.

Aanwijzingen :

De komeet boven de elastiek of de bufferzone werpen, zonder zone 2 te verlaten.

De ploeg die in bezit is van de minste kometen van het ander team in haar zone wint het spel.

2) KOMMETVLUCHT

Elastiek (net) + palen, 1 komeet per ploeg, kegels

Organisatie :

1 klas verdeeld in ploegen van 2 of 4 kinderen

Plaats :

Schoolplein, sportzaal,...

Aanwijzingen :

Boven het hoofd werpen.

De komeet in het andere kamp werpen zonder dat zij de grond raakt.

Spel :

De winnaar is de ploeg die het eerste 11 punten scoort. Er wordt een punt gescoord als de komeet de grond raakt binnen de veldbeperkingen. Het is dezelfde richtlijn als voor Volleybal.

Belangrijk :

De ontvanger van de tegenpartij die de komeet vangt voordat ze de grond raakt mag ze vangen zoals hij het wil.

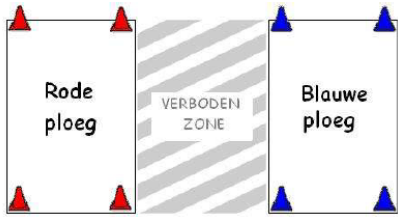
Variant

Het is verplicht de komeet door middel van de bal of het lint op te vangen.

Deze variant mag alleen maar door een ploeg gebruikt worden. Vooral als een ploeg gedurende een wedstrijd veel steker is als de andere. In dit geval mag de zwakste ploeg de bal vangen zoals zij het wil en de andere ploeg mag hem alleen maar door het lint of door de bal opvangen.

3) DE VERBODENE ZONE

🕒 8 minutes 🎯 Tweekleurige komeet (1 komeet per kind)

**Organisatie :**

2 ploegen (1 rode & 1 blauwe)
Markeringskegels die de verboden zone beperken.

Aanwijzingen :

De komeet moet de verboden zone overschrijden en in de tegenpartij zone vallen.

Niemand mag deze zone binnentreden.

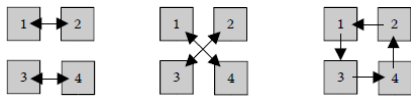
Het spel moet aangepast worden naargelang de spelers (het gebruik van bal die de grond heeft geraakt verbieden, terugwerpen vanaf de ontvangstplaats, de komeet alleen door het lint of de bal opvangen, terugwerpen op een bepaalde manier,...)

Spel :

Van iedere kant van de verboden zone het aantal ballen tellen. De ploeg die de minste kometen van de tegenpartij in bezit heeft, is de winnaar.

4) DE VURIGE KOMETEN

🎯 Kegels, een komeet per speler

**Aantal spelers :**

4 ploegen opstellen (situatie 1)

Spel :

Ieder speler houdt zijn komeet in zijn handen;

Bij het signaal moet iedereen zijn komeet in het andere kamp werpen (boven de draad of boven een andere hindernis...)

De speloppervlakten kunnen worden beperkt door een elastiek. Maar het is beter een bufferzone tussen de twee ploegen te vormen (Zie schema).

Doel :

Bij het eindsignaal (na 8 min) is het spel ten einde. Iedere ploeg telt het aantal kometen in haar kamp en die die de minste kometen heeft, wint het spel. Dus moet men de kometen vangen die in zijn kamp vallen en die onmiddellijk in het andere kamp werpen.

Aanwijzingen :

Een ploeg kan uit een enkele speler bestaan.

De ploegen kunnen zich trotseren 1 tegen 1, parallel of diagonaal, of 4 tegen 4, iedereen tegen iedereen of een draaisysteem organiseren. Zie foto.

Het is belangrijk te beklemtonen dat de ballen geworpen moeten worden binnen de grenzen van het andere kamp.

In een 4 tegen 4-spel kan de winnaar door uitschakeling bepaald worden. De ploeg die de meeste kometen in haar kamp heeft wordt uitgeschakeld, en de 3 andere ploegen gaan verder met het spel, en zo voort...

5) TERREINWINNAAR

🎯 1 komeet, palen, elastiek(en), kegels.

**Plaats :**

Schoolplein, sportzaal, terreinen...

Aantal spelers :

Een groep, een klas

De kinderen worden in ploegen van minimum 2 spelers verdeeld. De ploegen spelen de ene tegen de andere. Ieder kind krijgt een doorgangsbijletter. A dan B dan C dan D. (De volgorde moet gerespecteerd worden).

Speldoel :

Aan het begin wordt bepaald welke ploeg met het spel mag beginnen. De spelers in het rode team zijn A1, B1, C1 en D1. De spelers in het blauwe team zijn, A2, B2, C2 en D2.

Ploeg 1 werpt (speler A1), ploeg 2 ontvangt (speler A2). Hij moet de komeet vangen om die vanaf de ontvangstplaats terug te werpen, boven

de draad (een stap wordt goedgekeurd). Dus ontvangt de ploeg 1 (speler B1) op zijn beurt de komeet en werpt ze vanaf de ontvangstplaat terug enz.

Kortom :

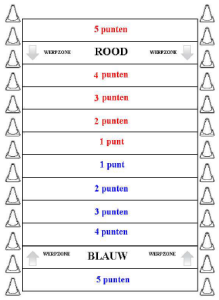
A1 werpt, A2 ontvangt, en werpt dan.
B1 ontvangt, werpt dan. B2 ontvangt, en werpt dan.
C1 ontvangt en werpt, C2 ontvangt en werpt...

.....

De winnende ploeg is diegene die de tegenpartij zo ver naar achter heeft geduwd dat die de komeet niet meer boven de bufferzone kan werpen, in het andere kamp.

6) KOMEETSPEL

 1 komeet per groep



Plaats :

Schoolplein, sportzaal,...

Organisatie :

1/1 of ploeg van 4 tegen 4 .

Spel :

De komeet moet in de zone neervallen om punten te scoren.

Speldoel :

Vanaf hun zone, moeten de spelers de komeet boven de draad werpen om een puntzone te bereiken.

Men telt de punten op. De winnende ploeg is diegene die de meeste punten in een vastgestelde tijd bereikt of diegene die het eerste een vastgesteld aantal punten bereikt.

Zoals voorheen kan men de kinderen vragen, de komeet te vangen voordat ze de grond raakt. Sommige kinderen worden dus defensiespelers. Er wordt dus een punt gescoord als de komeet de grond raakt.

Een rode speler werpt vanaf zijn zone, dan werpt een blauwe speler vanaf zijn zone...